キャラクター名
ジン・ジュレップ

プレイヤー名

メインクラス	プリースト	**Lv.1:**	アコライト	**レベル**	10
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	23
種族	ヒューリン			**境遇**	紛失
出自（効果）	神官			**目標**	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	18	8	8	23	21	10
ボーナス	3	6	2	2	7	7	3
クラス修正	0	1	0	2	0	3	2
他修正							
能力値	3	7	2	4	7	10	5

HP	75
MP	114
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	スタッフ	至近	-1	2	0	1	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	大地のローブ					5			
補助	クイックバンド							2	1
装身具	見渡す目								
能力値			7	0	2	0	10	9	8
スキル									
その他									
総計(右)			6	2	2	6	10	11	9
総計(左)									
総計(両)									m
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	7			7	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
グレートMPポーション×1	
ハイMPポーション×5	
冒険者セット	
使い魔	
使い魔	
使い魔	

現在重量：	9		
最大重量：	9	所持金： 24350	預金・借金：

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1								
プロテクション	1	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
サモン・シームルグ	1	5	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術	-	
効果： 対象にHP回復を行う。対象の【HP】を[2D+CL×2]点回復する。								
ファミリア	3	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果 :使い魔を[SL]個取得する。このアイテムは、あなたのみ携帯、使用することができる。同じ能力値にボーナスを受ける使い魔を複数取得することは可能だが、そのボーナスは同時に適用できない。								
ハイサモナー	1	1	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： あなたが使用するサモナーのスキルに対するリアクションの判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ファミリアサポート	1	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔携帯	
効果： 使い魔を2個以上携帯している時に有効。攻撃を行うサモナーのスキルの命中判定に+1Dする。								
グレートサモナー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :《ハイサモナー》1で取得可能。効果をダイスで求めるスキルに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行うサモナーのスキルの効果に+1Dする。								
ファミリアアタック	5	2	メジャー	20m	単体	感知	使い魔携帯	
効果： 対象に特殊攻撃を行う。その攻撃の命中判定は【感知】判定となり、ダメージは[(SL+2)D+CL](貫通ダメージ)となる。								
ファミリアコンビネーション	1	6	メジャー	-	自身	自動成功	ﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ1ｋａ	
効果 :《ファミリアアタック》5で取得可能。《ファミリアアタック》と「タイミング:メジャーアクション」のスキルかﾊﾟﾜｰを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
ファミリアマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔携帯	
効果： 《ファミリアアタック》の判定に+1Dする。								
ファミリアレイド	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《ファミリアアタック》のダメージに+[SL×3]する。								
ディシプリン	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： サモナーのスキルに有効。スキルで行う判定の達成値に+[SL+1]する。								
ブラッドパクト	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： サモナーのスキルに有効。あなたが使用するスキルのコストに-[SL](最低1)する。								
ガーディアン	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功	使い魔携帯、ｼｰﾝ1	
効果 :対象にダメージ軽減を行う。対象がダメージを受けるダメージロール直後に使用する。そのダメージに-[CL×5]する。ただし、携帯している使い魔ひとつが使用不可となる。使い魔を複数携帯している場合は、使用不可になる使い魔を選択すること。								
	1							
効果：								

神官の両親の下で育って、自身も将来神官になるはずだった。
他の街へ移動する最中に事故にあい、両親は自分を護って死亡。
その時に「あぁ、神なんていないんだな」と悟り神官という役を持ちながらその技術や力を学ぶことをしなくなった。

いやぁ、こんな重い過去みたいな感じだけど本人はかなり飄々として生きてる。
サモナーとしての才能も開花させて、その力を駆使して金を稼いでおり、「世の中やっぱお金なんですよ」「肉とお酒は百薬の長」「神頼み？いや現実見てください」とか言っている。

別に他人が神を信じようがどうかは関係なく、そういう考えもあるよねと割り切っている。
あとファミリア使いが荒い。だからなのかめっちゃファミリアから反抗される。まぁ戦闘時はしっかりと連携するんだよなぁ。

鷹:アイン
猫:ツヴァイ
蛇:ドライ
名前の由来はドイツ語で「1,2,3」だよ。よく聞くよね。

サモン・シームルグ:3d+CL×2
ファミリアアタック:8d+25 命中:4d+7

キャラクター名
ジン・ジュレップ

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果 :対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用】判定を行う。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1回復する。なお、対象は行動済となる。								
ミュトスノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔術に関する事柄について、知っているどうかの【知力】判定に+1Dする。								
トレーニング:器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した能力基本値に+3								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大MP】に+CLする。≪バイタリティ≫と同時に取得できない。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知判定に+1Dする。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								